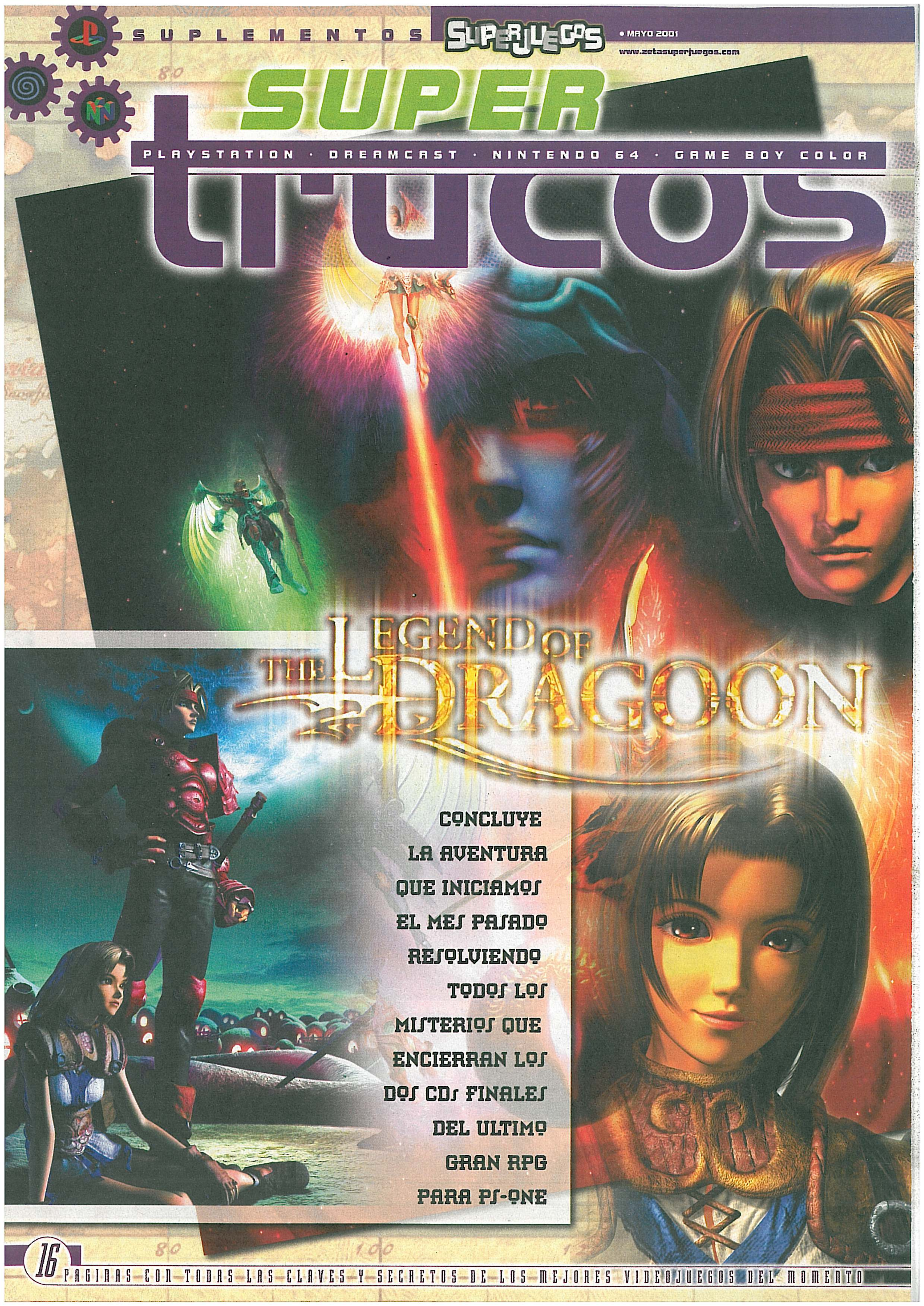

SUPLEMENTOS SUPERJUEGOS
• MAYO 2001
www.zetasuperjuegos.com
SUPER
PLAYSTATION · DREAMCAST · NINTENDO 64 · GAME BOY COLOR
trucos
THE LEGEND OF DRAGOON
CONCLUYE
LA AVENTURA
QUE INICIAMOS
EL MES PASADO
RESOLVIENDO
TODOS LOS
MISTERIOS QUE
ENCIERRAN LOS
DOS CDs FINALES
DEL ULTIMO
GRAN RPG
PARA PS-ONE
16
PAGINAS CON TODAS LAS CLAVES Y SECRETOS DE LOS MEJORES VIDEOJUEGOS DEL MOMENTO



The Legend of Dragoon

TERCER CD

Comenzamos el tercer CD en el pueblo de Furni. Nada más bajar del buque, Rose tendrá un mal presentimiento. Cuando tengamos a los personajes bajo nuestro poder debemos entrar a la primera casa que se ve a mano derecha, allí cogemos un polvo de estrellas. Salimos de nuevo a la calle y ponemos rumbo a la zona norte de la ciudad. En la siguiente pantalla vemos a un grupo de vecinos del pueblo que se unen para dar caza a un lobo que ha atacado a varias personas de la zona. Una vez haya acabado la charla vemos dos caminos, escogemos el de la izquierda y junto a las escaleras vemos un Salvar partida. Bajamos las escaleras para hablar con el dueño de la posada que nos preguntará si somos cazadores de monstruos, al decirle que no nos reconocerá como los siete guerreros que derrotaron al Dragón de Agua. Tras la charla nos pedirá que vayamos a ver al alcalde, y nos dará un pase para la barca que tiene junto al agua. Nos subimos a ella. Cuando tengamos que elegir camino escogemos las cimas de la derecha, en la pantalla siguiente se nos dará a escoger de nuevo otro camino, escogemos el de la casa del Alcalde. Allí, el alcalde nos espera impaciente para hablarnos. El alcalde nos relata como su hija se encontró con el lobo Kamuy y como desde entonces no volvió a

DAMOS PASO A LA SEGUNDA PARTE DE ESTA GUIA QUE INICIO SU ANDADURA EL MES PASADO, RETOMANDO LA AVENTURA EN EL TERCER CD.

pronunciar palabra alguna. Fa, que así se llama la hija del alcalde siente cierto acercamiento hacia Shana. El alcalde nos invita a comer y durante la comida Shana lleva a Fa a dormir y le empieza a cantar una Nana. Haschel la oye y recuerda cómo su hija desaparecida cantaba antes de desaparecer la misma canción. Shana le dirá que Dart se la cantaba a ella cuando era pequeña. Tras bajar al salón de nuevo, Albert le dice que Dart se encuentra en el tejado y Shana corre a su lado. Al llegar allí los dos empiezan a hablar sin saber que Meru los está espiando, de repente Shana se siente mal y Dart la lleva dentro de la casa. A la mañana siguiente partimos de la casa del alcalde. Cuando llegamos a la zona donde se nos pregunta a dónde queremos ir, escogemos la derecha. Allí está la casa de Teo, el niño que ha desaparecido y dueño del lobo a su vez, pero en esa zona también está la salida del pueblo al mapa. Cuando estemos en el mapa ponemos dirección al Bosque Verde. Nada más entrar veremos una bifurcación, escogemos el camino de la derecha y llegaremos hasta un cofre, cuando cojamos el amuleto regresamos a la bifurcación y escogemos el camino de la izquierda. Pronto llegaremos a un Salvar partida, junto a él hay otra bifurcación, a la izquierda hay un cofre que contiene un Purificar Cuerpo, cuando lo cojamos regresamos al este y escogemos el camino de la derecha. Nueva bifurcación, esta vez escogemos el camino de la derecha hasta llegar a Teo, en ese momento aparecerá Kamuy y se lo llevará, regresamos al principio de la pantalla y escogemos ahora el camino de la derecha. Si nos fijamos bien veremos cómo junto a la entrada, en la parte inferior, hay una camino, nosotros seguimos al frente hasta llegar a otro camino que va hacia el norte, ponemos dirección hacia allá. Allí nos encontraremos a Teo junto a Kamuy. Tras una breve charla empezará un combate duro contra Kamuy. A Kamuy las magias no le afectan lo más mínimo así que el único modo de ganarle es

transformarnos en Dragoon y utilizar el ataque, nunca utilizaremos la magia. Con un poco de suerte pronto Kamuy pasará a la historia. Teo empezará a llorar y Shana curará a Kamuy con su poder de Dragoon, Kamuyel animal también se vuelve dócil. Cambiamos de pantalla y cuando vayamos a salir de la misma por la parte derecha escogemos el camino que está en la parte inferior y que antes mencioné. Lo seguimos hasta pasar a una nueva pantalla en la cual Rose y Meru nos abandonarán momentáneamente. Seguimos el camino hasta salir al mapa, allí escogemos el camino hacia Denningrad. Una vez lleguemos al pueblo, en la parte derecha y subiendo las escaleras, busca la Iglesia y entra. Allí hablaremos con el sacerdote que nos contará algo sobre el Monstruo Negro. Una vez acabe la FMV debemos charlar con el encargado de la biblioteca. Está al final de la Iglesia. Él se irá para abrirnos la puerta de la Biblioteca que se encuentra saliendo de la iglesia y en la parte superior de la pantalla, la segunda puerta de la izquierda. La primera puerta a la derecha es una posada, en cuyo interior hay un Salvar partida. Dentro de la Biblioteca debemos buscar entre los libros hasta que el bibliotecario nos de información. En ese momento nos llevará a la parte superior del edificio, lugar donde veremos otra FMV. Seguidamente veremos como Rose llega al pueblo de Neet y habla con dos Guardianas de la Luna. También veremos como Meru no es bien recibida en su pueblo. Cuando tengamos de nuevo el control de los demás personajes debemos regresar a la entrada de la ciudad para ver como llega Rose con su nueva compañía. Ponemos rumbo al Palacio de Cristal. Está al final de la pantalla de la calle de la Biblioteca. Ahí aparecerá Meru. En el palacio debemos seguir todo recto hasta llegar a la Reina Theresa que nos dará explicación de todo lo que está suce-



diendo. Cuando la charla acabe saldremos al mapa, pero antes de salir del palacio Shana enfermará y su poder de Dragoon se identificará en Miranda y pasará a ella. Una vez hayamos dejado a Shana en palacio debemos regresar al lugar donde vimos a Kamuy junto a Teo por primera vez. Cuando lleguemos allí, veremos que hay un camino en la parte norte de la pantalla que parece no tener salida. Meru nos abrirá una puerta mágica que conduce a su pueblo: El Pueblo de los Alados. Allí veremos como seguimos sin ser bien recibidos (la primera vez fue Meru sola). Usamos el teleporter hasta llegar a un Salvar Partida, donde encontramos un alado que nos llevará a la parte superior. Allí usaremos los teleporter de la izquierda, pero antes tendremos que visitar a los padres de Meru. Su padre le dirá de todo menos bonita y su madre tratará de calmar el asunto. Cuando la charla termine nos dirigimos a los teleporter de la izquierda y cogemos el superior. Nos encontraremos al Mayor Bardel que nos hará frente, pero que nos dejará en cuanto Dart se ponga la armadura Dragoon. Entramos por la puerta y allí nos encontraremos con el anciano que nos enviará arriba. Meru se quedará en un principio abajo, pero después de hablar con el anciano nos dejará subir. Arriba el Anciano Mayor nos teletransportará a la Tierra Prohibida. Allí nos encontraremos más de una batalla ocasional que podemos aprovechar para subir de nivel. Después de seguir el camino llegaremos a un grupo de teleporter. Para pasar al otro sitio que queremos ir los utilizaremos todos. Seguimos avanzando hasta llegar a lo que fue una especie de Coliseo. De nuevo volvemos a utilizar todos los teleporter para salir a un Salvar. En la parte superior de la pantalla hallarás una habitación que parece no tener salida. Esta habitación es un *puzzle*. Vemos seis teleporter que no funcionan. Para que se puedan utilizar los tendremos que activar siguiendo un orden. Si empezamos a contar del 1 al 6 por la izquierda el orden

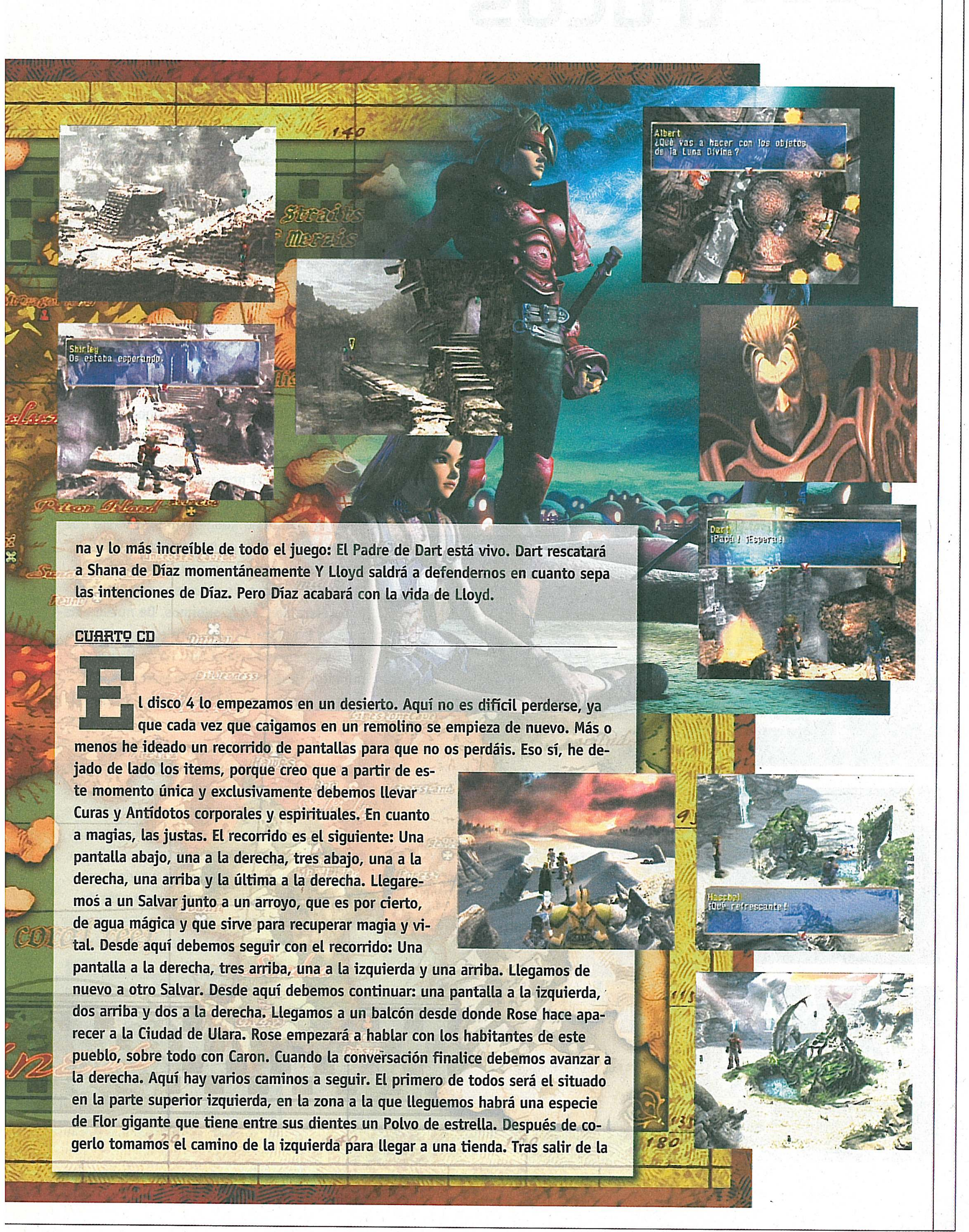


correcto sería: 6,1,3,4,5,2. Entonces aparecerá una especie de escalera que nos llevará a una nueva zona. En esta nueva zona se utilizan de nuevo todos los teleporter hasta llegar a un lugar que no tiene salida. Allí nos aparecerá un nuevo Virage. Este nuevo Virage se muere solo, no debemos atacarle, ya que después de diez turnos muere. Cuando hayamos acabado con él regresaremos a Salvar partida, ya que si continuamos sin haber guardado nos espera uno de los combates más duros de todo el juego: La Gran Joya. Salvemos o no, continuamos por el camino que nos abrió el Virage y utilizando el teleporter. Saldremos a una escaleras de caracol, y al bajarlas llegaremos a lugar donde tendrá lugar un combate. Eso sí, si tenéis niveles de Dragoon gastarlos en batallas de azar. La Gran Joya es uno de los enemigos más difíciles de todo el juego, ya que tiene el Centro Bloqueador del Dragón, si tuviéramos niveles de Dragoon y los usáramos, automáticamente lo utilizaría y apenas le haríamos daño. Yo sólo he encontrado un truco para ganarle, utilizar combos y cuando se rellene un nivel de Dragoon utilizarlo, no esperar nunca a tener dos. Cuando lo hayamos derrotado, no sin muchos quebraderos de cabeza, se abrirá una puerta que nos conducirá al principio de la Tierra Prohibida. Volveremos al lugar donde el Gran Anciano nos envió a la zona que acabamos de abandonar. Desde allí nos teletransportará a Deninngrad que es atacada en ese momento por el Dragón Divino, cuando lleguemos allí debemos dirigirnos a palacio, (no sin antes Salvar en la posada) para comprobar cómo Shana ha sido protectora de los habitantes del castillo. Después de toda la conversación debemos dirigirnos hasta el lugar donde derrotamos a Kamuy, pero sin llegar a entrar a la zona, ya que nuestro camino está junto a la casa que se ve al entrar al lugar donde luchamos.



Desde allí llegaremos hasta la Montaña del Dragón Mortal. Avanzamos el sendero hasta llegar a la entrada de la cueva. Cuando la hayamos recorrido llegaremos a una zona con tres salidas, bueno, en realidad son dos grutas con objetos y una salida. Como uno de los objetos es importante, la armadura de Giganto, os diré que está en la gruta del sur. En la gruta del centro se encuentra un Timón Legendario y en la gruta de arriba está la salida. Si avanzamos por la salida llegaremos a un Salvar, y eso, haréis: Salvad partida. Avanzaremos hasta el final para comprobar como Lloyd está luchando sólo contra el Dragón Divino. Como esta vez perseguimos fines comunes nos damos relevo y luchamos contra él juntos. La lucha en sí no es muy complicada, más teniendo en cuenta que la Gran Joya a estas alturas ya ha caído, sin embargo que no nos extrañe que acabe con alguno de nuestro equipo. Una vez lo hayamos derrotado Lloyd aparecerá y cogerá el cristal de Dragón, después se irá. Ponemos rumbo a Deninngrad. Antes de llegar veremos como Lloyd nos intenta matar de nuevo y más tarde se nos adelanta y secuestra a Shana. Una vez lleguemos a Dennigrad iremos de nuevo a palacio para comprobar los actos de Lloyd. Cuando podamos salir de nuevo al mapa pondremos camino al Glaciar de Kashua. Una vez allí debemos seguir el camino de frente (es zigzag, pero lo que quiero decir es que continuemos hasta llegar al final) hasta aparecer junto a un cartel. Hay dos caminos a escoger, pero sólo el que es una cuesta curva es la salida. Al bajar la rampa veremos dos vendedores, los cuales, nos repondrán del material gastado. Avanzamos al sur desde esa pantalla hasta llegar a unas estalactitas por las cuales descenderemos hasta el fondo y Salvaremos pantalla. Una vez hayamos guardado avanzaremos a la derecha hasta llegar a un Nuevo *Boss* llamado Windigo, que nos dará uno de los combates más cortos de cuantos hayamos realizado. Regresaremos depués al Salvar antes

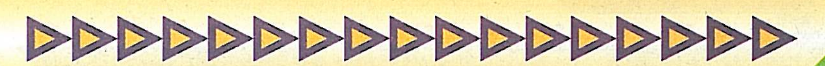
de continuar. Seguimos avanzando una vez la hayamos derrotado hasta llegar a un grupo de teleporter en círculo, y de nuevo volvemos a utilizar todos (a estas alturas creo que hay que utilizarlos todos siempre) y llegaremos hasta la Torre de Flanvel. Al subirla nos enfrentaremos en un combate contra Lloyd. Después de dejarle medio acabado (no lo matamos ya que Miranda lo impide) se nos unirá a la causa, aunque bien es cierto que nunca lo podremos utilizar. Cuando podamos movernos de nuevo debemos regresar al cartel al que antes hice referencia. Y continuar por el sendero superior para salir al mapa. Llegamos hasta una zona nuevamente nevada en la cual lo único que hay que hacer es avanzar hacia la izquierda hasta salir al mapa, aunque antes habrá una escena. Cuando estemos de nuevo en el mapa iremos a parar a las Siete Torres en Vellweb. Allí avanzaremos hasta ver a unos vendedores. Para llegar hasta ellos no hace falta nada más que avanzar una pantalla más a la izquierda, bajar los escalones y avanzar a la derecha. Cuando hayamos repuesto los artículos que creamos necesarios seguiremos avanzando hasta llegar a un Salvar. Shirley aparecerá de nuevo. En esta ocasión tenemos dos caminos: en la parte superior izquierda de la pantalla hay una zona donde, aparte de coger objetos hay gran cantidad de batallas al azar para aumentar los niveles. En la parte inferior izquierda está la salida de la zona, aunque para salir debemos hacer lo siguiente: cruzamos la especie de puente que hay sobre el agua y nos metemos en la Torre. La Torre tiene escaleras de caracol y cuatro puertas. Empezando a contar desde arriba, en la cuarta, hay una Poción de espíritu y la tercera nos llevará directamente a Díaz. En este sitio se nos revela una parte muy grande de la historia ya que sabremos quién es el Monstruo Negro, lo que le sucede a Sha-

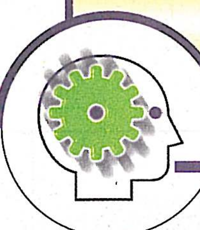


na y lo más increíble de todo el juego: El Padre de Dart está vivo. Dart rescatará a Shana de Díaz momentáneamente Y Lloyd saldrá a defendernos en cuanto sepa las intenciones de Díaz. Pero Díaz acabará con la vida de Lloyd.

CUARTO CD

El disco 4 lo empezamos en un desierto. Aquí no es difícil perderse, ya que cada vez que caigamos en un remolino se empieza de nuevo. Más o menos he ideado un recorrido de pantallas para que no os perdáis. Eso sí, he dejado de lado los items, porque creo que a partir de este momento única y exclusivamente debemos llevar Curas y Antídotos corporales y espirituales. En cuanto a magias, las justas. El recorrido es el siguiente: Una pantalla abajo, una a la derecha, tres abajo, una a la derecha, una arriba y la última a la derecha. Llegaremos a un Salvar junto a un arroyo, que es por cierto, de agua mágica y que sirve para recuperar magia y vital. Desde aquí debemos seguir con el recorrido: Una pantalla a la derecha, tres arriba, una a la izquierda y una arriba. Llegamos de nuevo a otro Salvar. Desde aquí debemos continuar: una pantalla a la izquierda, dos arriba y dos a la derecha. Llegamos a un balcón desde donde Rose hace aparecer a la Ciudad de Ulara. Rose empezará a hablar con los habitantes de este pueblo, sobre todo con Caron. Cuando la conversación finalice debemos avanzar a la derecha. Aquí hay varios caminos a seguir. El primero de todos será el situado en la parte superior izquierda, en la zona a la que lleguemos habrá una especie de Flor gigante que tiene entre sus dientes un Polvo de estrella. Después de cogerlo tomamos el camino de la izquierda para llegar a una tienda. Tras salir de la





tienda debemos regresar al lugar donde teníamos los tres caminos a seguir. Esta vez cogemos el camino superior derecho (en el inferior derecho está el bar). Allí recogeremos más información sobre los enemigos. Después de acabar de hablar debemos coger el camino superior izquierdo y avanzar hasta encontrar a Charle Frahma. Ella nos responderá a las cinco preguntas que le hagamos. Tras acabar el interrogatorio nos dirá que nos quedemos a dormir. A la mañana siguiente debemos reagrupar de nuevo al grupo. Albert y Kongol están en la tienda, Miranda y Haschel en el bar y Meru hablando con Caron en su lugar habitual. Cuando estemos todos juntos los habitantes de Ulara nos transportarán al Pueblo de los Gigantes, aquel lugar donde Kongol se unió a nosotros. Desde allí debemos tratar de llegar hasta el castillo de Fletz para ver a su majestad el Rey. Él nos acogerá y una vez más, pondrá su barco a nuestra disposición. Desde el barco podremos llegar hasta el Pueblo de Rouge. Allí lo primero que tenemos que hacer es hablar con el alcalde que está en la planta superior del pueblo. Cuando el diálogo finalice debemos salir por la escalera por la que subimos. De nuevo estamos en las plataformas sobre el agua. Desde aquí saldremos hacia el Sur hasta llegar al mirador. Después de eso regresaremos. De pronto la tierra tiembla. Volvemos a subir al mirador y observamos como entre el agua ha surgido un camino. Regresamos a nuestro bote y escogemos ir a Aglis. En cuanto avancemos dos pantallas un ser nos invitará a seguirlo. De nuevo nos encontramos con teleporter. Repetimos lo de siempre: avanzar utilizándolos todos, hasta que nos encontremos con Savan, un ser que nos hará preguntas a todos los miembros del equipo por separado para demostrar nuestro valor. Las preguntas son muy fáciles de contestar: son todas la segunda res-

Dart
Ya he zanjado las cosas con el Monstruo Negro.

Rey Zior
Dart, te estaba esperando.

Puler
¡Pero tampoco podemos abandonar el rescate de nuestros seres queridos!

Alcalde de Rouge
Y tanto.
Este pueblo está olvidado.
Rara vez tenemos visitantes



puesta excepto Dart que será la primera. Cuando superemos la prueba debemos seguir con nuestro camino hasta encontrarnos con Kraken, un guardián que es controlado por Zieg (el verdadero nombre de Díaz). El Combate en sí no es muy complicado y en poco minutos deberíamos conseguir finalizarlo. Tras el combate contemplaremos Savan y todos los demás mueren. Para escapar de este lugar debemos regresar casi al principio de la zona, concretamente a la segunda pantalla en el lugar donde vimos al hombrecillo. Allí y tras romper un muro llegaremos hasta un teleporter que nos llevará hasta la cuidad de Zenebatos. Allí conforme salgamos de la habitación nos encontraremos a Coolon, un ser que nos llevará a cualquier parte del mundo sin necesidad de pasar por zonas intermedias. Cogemos y avanzamos por la parte de la izquierda hasta llegar a un transportador y un Salvar partida. Cuando hayamos salvado debemos regresar a la entrada de la habitación donde se encuentra el teleporter que nos ha traído aquí. Junto a la puerta (No hay que entrar a la habitación) hay un teleporter que da a la zona superior del edificio. Al intentar usar un teleporter giratorio nos dirá que está prohibido por la Ley 703. Para modificar la ley debemos regresar al Salvar pantalla y hablar con el tipejo que hay junto a él. Entonces utilizaremos el Plato Giratorio. De los tres destinos que nos da debemos dirigirnos hacia el Centro de Legislación. En el Centro de Legislación avanzamos hasta ver a los habitantes de Zenabatos haciendo cola y pasamos a formar parte de la misma. Cuando llegue nuestro turno nos preguntará si queremos suprimir una ley: la repuesta es No. Inmediatamente nos preguntará si queremos modificarla: La respuesta será afirmativa. Cuando se nos de la oportunidad de escribir el número de la ley que queremos modificar escribiremos 703. Inmediatamente regresamos hasta el Plato Giratorio y escogemos como destino la Fábrica de Leyes. Volvemos a avanzamos has-

ta el final de la zona. Allí se nos otorgará una licencia de Producción de leyes que debemos llevar hasta la Lanzadera de Leyes. Cuando se apruebe la nueva ley deberemos regresar hasta el teleporter que había para ir a la Esfera del Sello. Allí nos vuelven de a negar la entrada, pero enseguida llegará un encargado de leyes para advertirle al guardián de dicho teleporter que dicha ley ha sido modificada. En ese momento utilizaremos el plato giratorio para llegar a nuestro destino. Salvamos partida antes de avanzar. Siguiendo el camino que llegaremos hasta el Gran Magistrado donde nos juzgarán y condenarán a muerte. De esta manera empezamos un nuevo combate. En la pelea luchamos contra tres personajes controlados mentalmente por Zieg, el orden para acabar con ellos ha de ser el siguiente: el primero en morir tiene que ser Selebus, ya que aunque no ataca rellena de Vital a sus compañeros, el segundo ha de ser Kubila, éste al morir usará una magia de Muerte al instante, así que utilizaremos una Plegaria y por último, acabamos con Vector. Una vez finalice el combate avanzaremos hasta el final de la pantalla donde aparece una secuencia de Zieg. Al acabar la escena regresamos al lugar donde se encontraba Coolon. Junto a él hay un tipejo que nos dirá que para ir a nuestro próximo destino hace falta modificar la ley Número 410. Repetimos los pasos que anteriormente utilizamos para cambiar una ley. Una vez hayamos modificado la ley regresamos para hablar con el tipejo que nos dirá que él no puede llevarnos a nuestro destino. Hablamos con Coolon y éste nos dirá que con sus alas recién nacidas no puede llegar hasta allí, nos metemos en el edificio del teleporter que nos trajo desde Aglis hasta aquí y aparece la opción de llegar hasta Mayfil. En Mayfil nos esperan más teleporter. Repetimos el paso de costumbre avanzar por to-

dos ellos. Llegaremos al cabo de un rato a una zona que tiene el suelo cuadriculado e invisible. Desde este sitio veremos un teleporter. Para llegar a él debemos pasar el *puzzle* que se nos da aquí: parece que debemos pisar aquellos cuadros en los cuales se iluminen de rojo al chocar las luces de abajo. Con un poco de práctica llegaremos hasta el teleporter. Llegaremos a una nueva zona en la cual aparecerá el Fantasma de Lavitz delante de un nuevo teleporter. Antes de usar éste último nos vamos hacia el Salvar partida. Cuando pasemos a la siguiente pantalla el fantasma de Lavitz nos atacará. Tiene dos fases: una es Lavitz, al que sólo debemos atacar cuando esté de espaldas después lucharemos contra el demonio que tenía en su interior. El combate en sí no es muy duro, así que pronto utilizaremos el teleporter que queda al descubierto, pero si queremos, podemos regresar a Zenebatos a reponer algunos artículos. El Nuevo teleporter nos levará hasta el Árbol Divino. En el árbol Divino, nada más llegar hay un Salvar partida. Debemos avanzar hasta llegar a una zona donde somos transportados hacia arriba. Allí aterrizaremos todos. Cuando aterrice Kongol provocará una especie de terremoto que asustará a una Oruga. En la parte de la izquierda hay un Manantial de agua Curativa que nos ayudará si estamos envenenados o faltos de Vital. Avanzaremos por el sendero hasta llegar a una zona donde hay de nuevo un Salvar. Después de haber salvado debemos avanzar por el camino de la izquierda para enfrentarnos a la Oruga que vimos más abajo. Ésta tiene tres formas: La primera es fácil, ya que quita muy poco vital y recibe bastante daño. La segunda forma no hace nada, aquí podemos usar los turnos para cubrirnos y recuperar poco a poco nuestro Vital antes de acabar con ella. La tercera forma es una especie de mariposa que nos dará más de un quebradero de cabeza. Yo aquí utilicé el Especial Dragoon. Nada más acabar con ella regresamos al Salvar partida para guar-

dar nuestros avances antes de continuar por el camino que llevábamos y que nos conducirá hasta La Luna que Nunca se Pone. Antes de hacer nada equipemos a Miranda con el Anillo Terapia. Avanzamos hasta que Miranda se separe del resto para comprobar una cosa. Lo que Miranda quería comprobar era que el bosque nevado que vemos es el que utilizaba de pequeña para jugar. Tras recordar con odio a su madre se aparecerá una Flor con el rostro de ésta última y nos atacará. Para acabar con la Flor Muerta debemos atacar pacientemente y utilizar muy poca magia, sólo cuando creamos conveniente. Cuando nos hable la flor por tercera vez y se nos dé la opción de contestar decidimos perdonarla. Ahí acabará el combate. Pronto llegarán Dart y el resto que nos tranquilizará y juntos pondremos camino hacia la salida que hay en el sur de la pantalla. Llegaremos hasta lo que parece una réplica de Serdio, nada más llegar allí veremos cómo una mujer atraviesa un espejo. Antes de nada compraremos pociones y todo lo que necesitemos. Tras pasar la noche Salvamos partida. Después de esto cruzamos el espejo para seguir a la mujer que lo atravesó y cuando la alcancemos Haschel la reconocerá como Claire, su hija. La lucha entre los dos será fácil siempre y cuando equipemos a Haschel con el anillo Terapia. Para acabar con ella escogemos la primera opción cuando se nos de la oportunidad de contestar, después de acabar con ella regresamos al Hotel donde se encuentra el espejo y salimos por la puerta poniendo dirección al pueblo. A partir de ahora buscaremos los remolinos que nos darán como resultado los combates individuales contra los miedos de cada uno. Antes de empezar su correspondiente combate cada personaje tiene que estar equipado con el anillo Terapia. Dart y Ose se separarán del grupo después, el orden de los combates restantes

Rose
Para poder detener el veneno hay que alcanzar el núcleo de la Luna...

Dart
Parece una Pradera.

Ah, ¿podrás perdonarme?
Gracias, Miranda.

Dart
¿Qué ocurre? ¿Por qué hay personas viviendo en la luna?

Haschel
Esta chica...
no sabe nada de ti.

serán: Kongol contra su hermano Indora, Dart y Rose contra el Dragón Púrpura llamado Michael. Para acabar con él debemos esperar que utilice su magia de láser y en ese momento pegarle en el láser, una vez acabemos destruyendo el láser ya podemos pegarle. Alberto luchará contra Doel, Meru Contra el Arcángel. Después de este combate volvemos a unirnos los siete y procedemos a Salvar partida en el nuevo puesto que veamos para este fin. Después de haber Salvado continuaremos el camino hasta que nos enfrentemos al Virage embrión. Vencer al embrión es más cuestión de paciencia que de otra cosa, Kongol no debe faltar en este combate. Inmediatamente y tras finalizar el combate regresamos para Salvar partida, ya que si avanzamos sin guardar nos enfrentaremos a Zieg. Zieg le arrebatará el Poder de Dragoon a Dart por esa razón en esta batalla no puede transformarse. Cuando finalice el combate Dart se dará cuenta de lo que le ha sucedido a su padre. Nada más y nada menos que estaba siendo controlado por Mabel Frahma, el verdadero enemigo. En ese momento aparecerá Lloyd, que dará a Dart el poder del Dragoon Divino y a Rose el poder Mata Dragones. Mabel Frahma tiene seis estados, algo así como seis estados de transformaciones. Para terminar con él no hay más remedio que acabar esos seis estados. En el segundo, tercero y quinto estado no luchará, momento que tendremos que aprovechar para recuperar Vital con los bloqueos. En el primero utilizará una espada que atacará a todos. En el cuarto estado nos ataca utilizando poderosas magias. Éstas supondrán gran cantidad de daño. El sexto estado es el más difícil de todos, ya que, aunque no le quede mucho Vital subirá mucho el porcentaje de daño que provoca, y además es capaz de quitarnos Vital que se añadirá al suyo. Si tenemos un poco de suerte o práctica acabaremos con él. Y sólo nos queda relajarnos para ver el final de uno de los RPGs más bonitos de cuantos he visto hasta ahora. MANUEL ALMEDINA LOPEZ


THE LEGEND OF DRAGOON